BIT GAMES

SUPPLEMENTO A BIT N° 85 LUGLIO-AGOSTO 87

DEFENDER OF THE CROWN:
L'OTTAVA MERAVIGLIA DI AMIGA

The Tournament Begins ...

PER AMIGA
ATARI ST - MSX
CONSOLLE SEGA
MASTER SYSTEM
COMMODORE 64

BIT GAMES

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

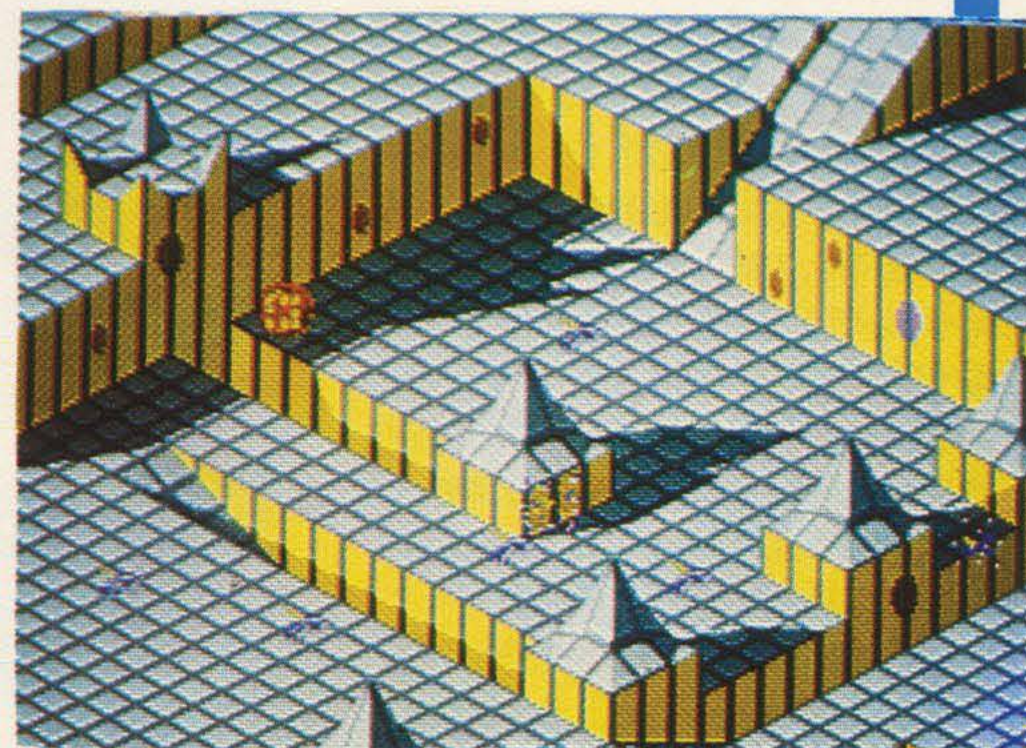
DIRETTORE
Diego Biasi

CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
Giuseppe Porretti
Paolo Cardillo
Luca Mantegazza
Felice Seregni

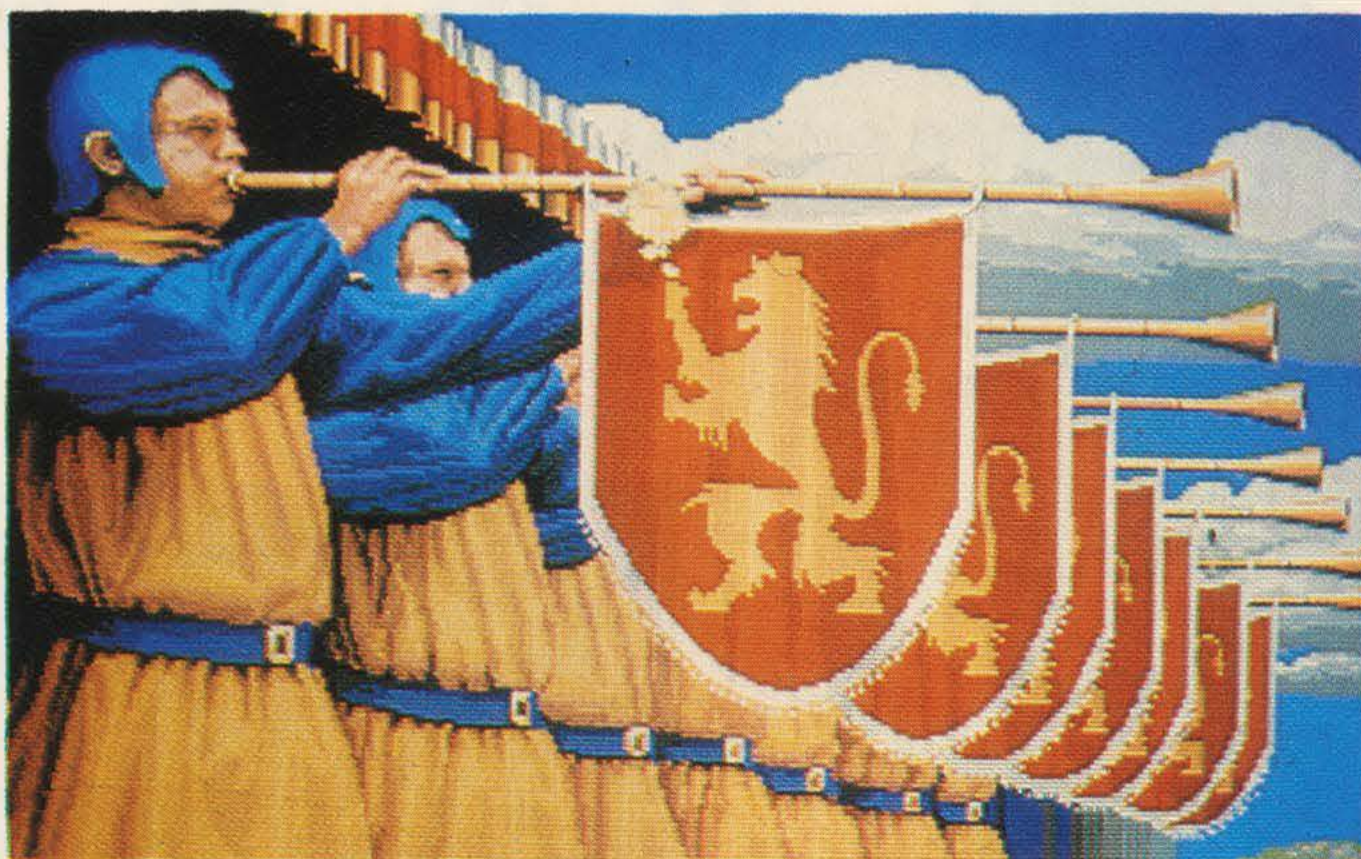
ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi

FOTOGRAFIE
Maurizio Miccoli

OMMARIO

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

TOP GAME

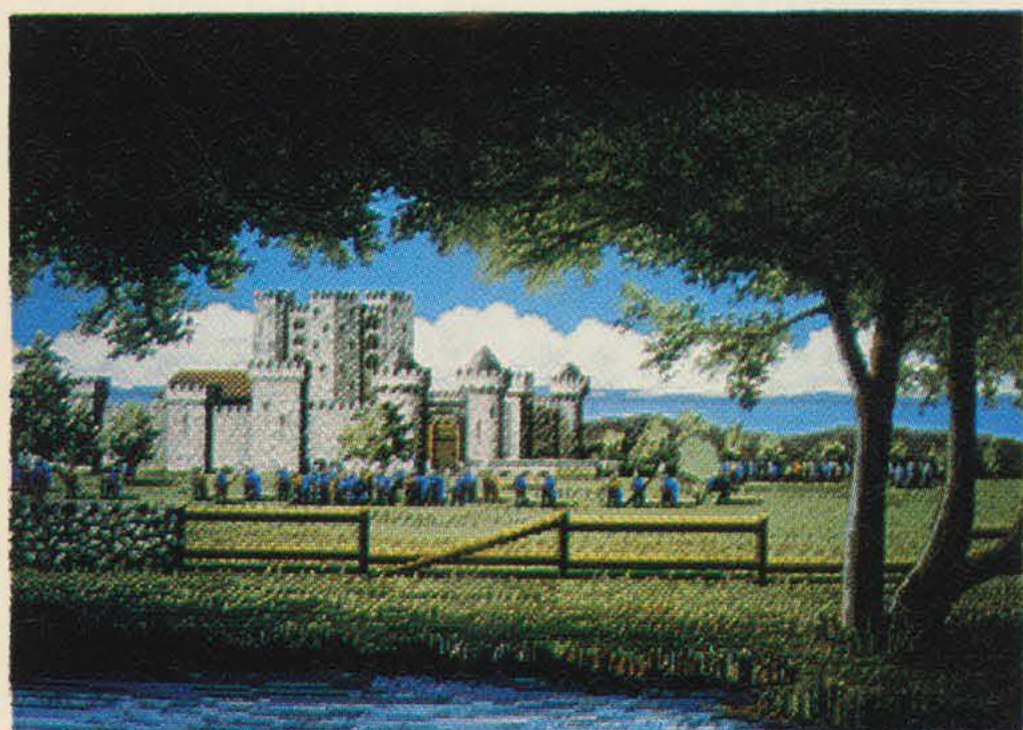
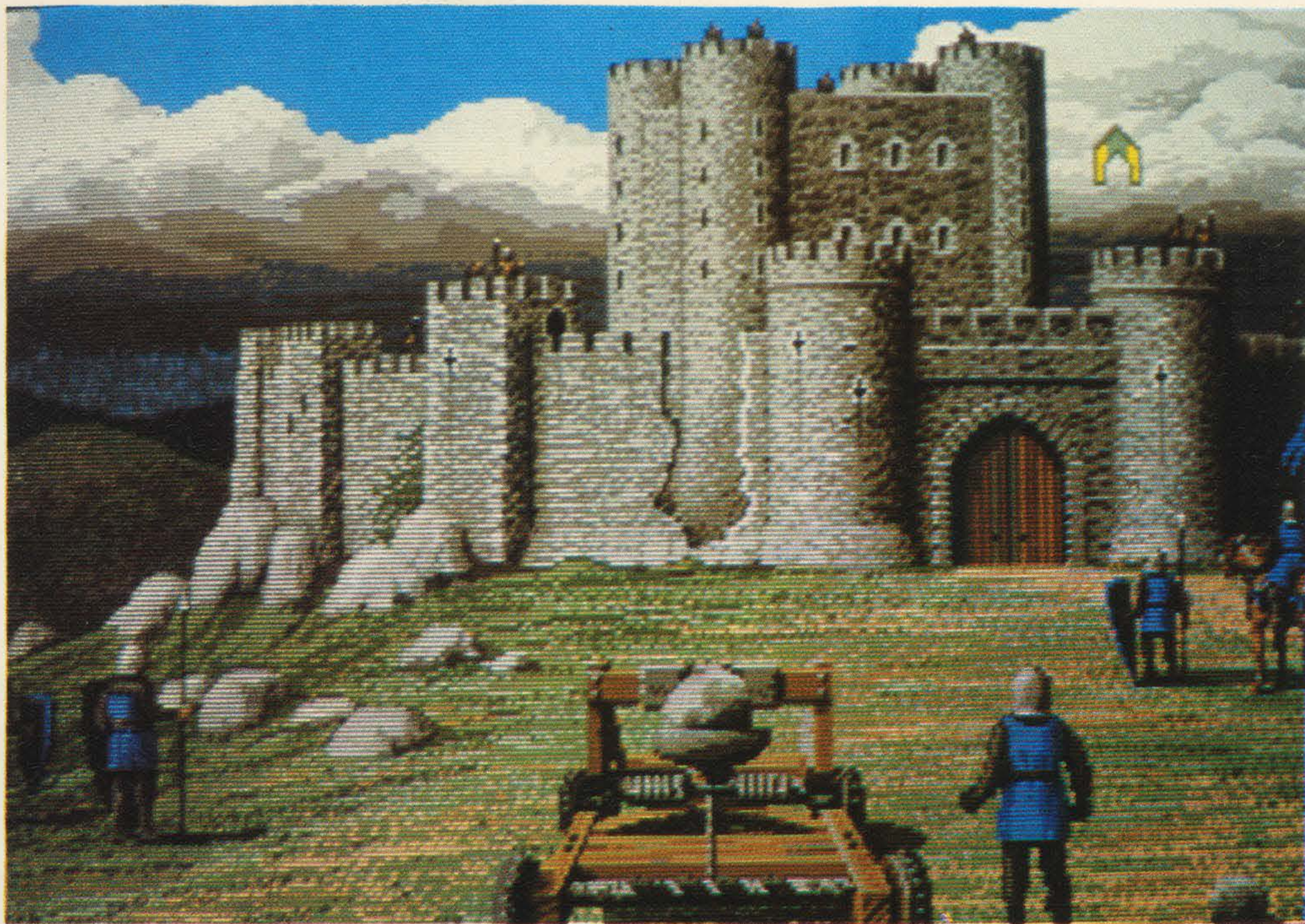
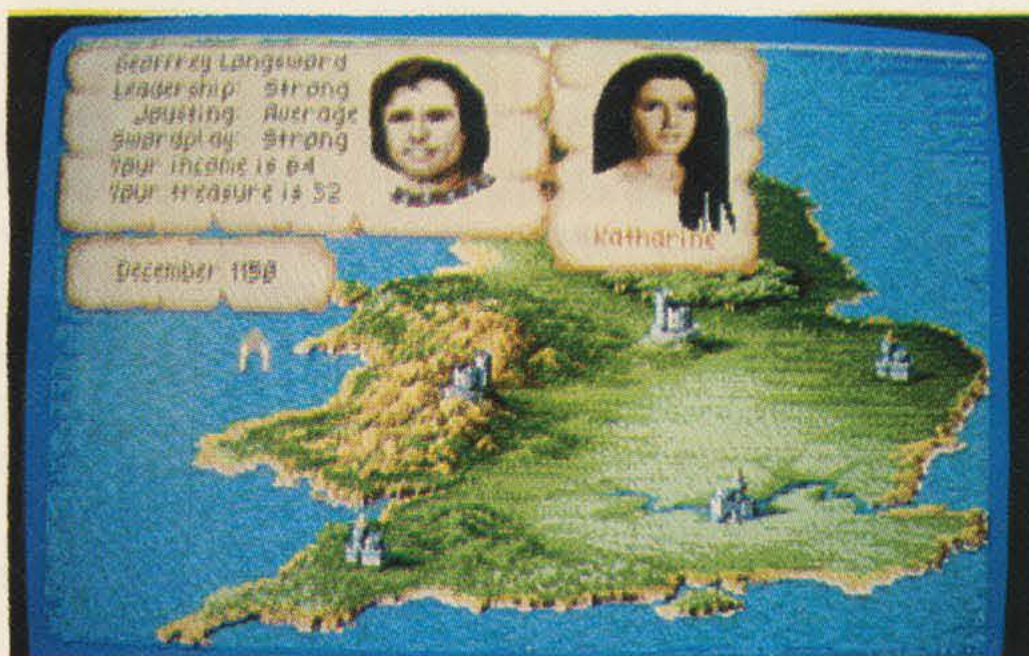
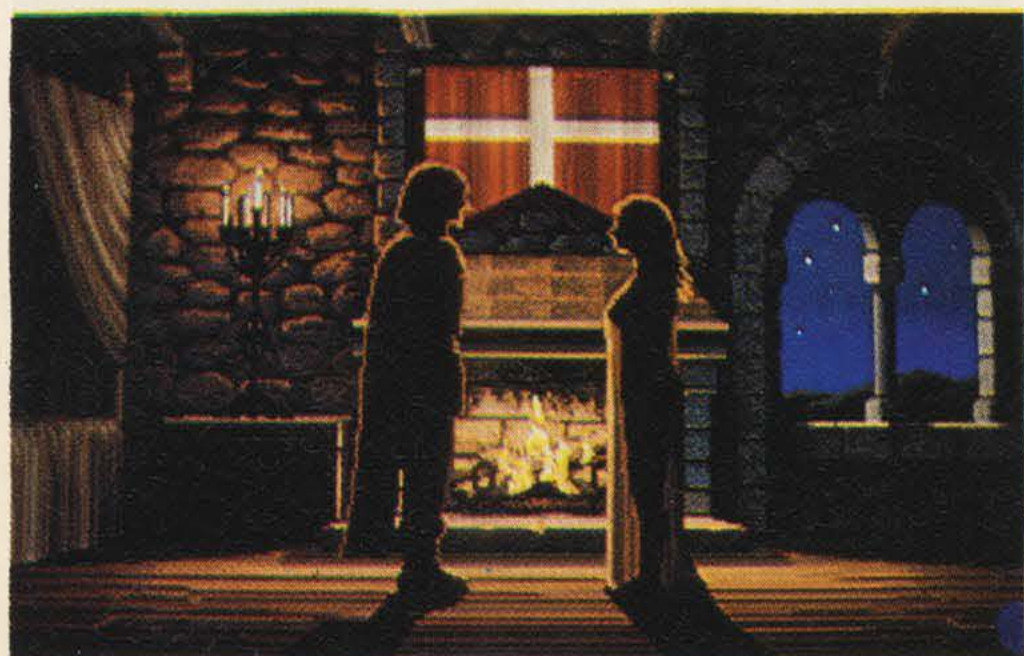
Defender of the crown

CINEMAWARE! Ovvero: come andare al cinema stando comodamente seduti di fronte al vostro computer!
Non ci credete?
Se foste in possesso di un'AMIGA forse sareste già più possibilisti, viste le possibilità grafiche di questo computer.
Se poi provaste a giocare con questo DEFENDER OF THE CROWN non potreste che concordare con il nostro giudizio: "È fantastico!"
Ma non lasciamoci prendere dall'eccitazione: andiamo per gradi, descrivendovi come si presenta il gioco.

Già il titolo del gioco preannuncia le meraviglie che ci aspettano: una scritta in caratteri gotici dorati che riflettono la luce, inchiodati su uno stupendo muro che dà una realistica impressione di rilievo!
Dopo una lunga serie di schermate di presentazione che ci illustrano l'antefatto della nostra vicenda, ecco che finalmente entriamo nel vivo del gioco: dobbiamo scegliere quale personaggio incarnare tra i quattro cavalieri Sassoni, precisamente Wilfred of Ivanhoe, Cedric of Rotherwood, Geoffrey Longsword o Wolfric the Wild.
Infatti la vicenda si svolge nell'Inghilterra del 1149, periodo in cui il re al potere era stato ucciso a tradimento e, non essendoci successori al trono, si era scatenata una guerra spietata tra

Sassoni e Normanni per la Corona d'Inghilterra.
Quest'ultima, che dà il nome al gioco pare dipenda anche da un certo Robin of Locksley, più noto come Robin Hood, che però in realtà ci è sembrato abbastanza ininfluente nello svolgimento del gioco vero e proprio, dopo una visita doverosa all'inizio del gioco.
In effetti la scelta del personaggio da interpretare è molto importante perché ognuno possiede una particolare personalità, una diversa capacità di condurre le proprie truppe, nel destreggiarsi nei tornei con la lancia e nei duelli con la spada, per cui durante il gioco bisognerà seguire una differente strategia secondo la scelta che abbiamo operato.
Ma in che cosa consiste il gioco? Come possiamo vedere in una delle stupende immagini iniziali, dobbiamo sudarci la corona conquistandoci tutte le 18 provincie in cui è suddivisa l'Inghilterra, circondata da un mare le cui onde sembrano vere, dando una stupenda idea della risacca.
Dobbiamo quindi affrontare altri cinque pretendenti al trono: all'inizio del gioco (siamo nell'ottobre del 1149) ognuno possiede un solo territorio, con annesso un castello personale per cui ci sono altri dodici territori liberi, che bisogna cercare di conqui-

stare anche perché ogni territorio ha una determinata rendita mensile, con la quale in seguito possiamo comprare il necessario per incrementare il nostro esercito.

Vediamo quindi il menu principale del gioco: per prendere una certa confidenza con il gioco conviene utilizzare l'opzione "READ MAP", con la quale possiamo vedere a chi appartiene un certo territorio e quant'è la sua rendita, così da decidere quale territorio conviene attaccare per primo.

Poi con i soldi a nostra disposizione (TREASURE), che derivano dalle rendite (INCOME) e dai vari saccheggi, dobbiamo comprare soldati e cavalieri per formare il nostro esercito con l'opzione "BUILD ARMY", e successivamente dobbiamo spostarci nel territorio dove si trova il nostro castello base, unico luogo ove possiamo spostare le nostre forze belliche dall'esercito "casalingo" (HOME ARMY) in quello che combatte realmente (CAMPAIGN ARMY) utilizzando l'opzione "SEEK CONQUEST" che permette anche di selezionare quale territorio conquistare.

Le altre due opzioni permettono di effettuare delle scorribande nei castelli avversari (GO RAIDING) e di partecipare al torneo tra i cavalieri armati di lancia (HOLD TOURNAMENT). Entrambi queste situazioni sono rese in maniera eccezionale, graficamente parlando, e non possono essere degnamente descritte né da parole né da foto: bisogna vederle dal vivo, come se si fosse al cinema.

Purtroppo anche i Normanni però amano fare razzie: di tanto in tanto ci derubano di metà dei proventi delle nostre terre o distruggono la nostra catapulta.

Altre sequenze graficamente favolose sono quelle degli assalti ai castelli con la catapulta (che bisogna acquistare con un notevole gruzzolo) e soprattutto quella dell'incontro con la lady rapita dai Normanni dopo che l'abbiamo liberata con un doppio duello simile a quello del "raiding": un tenerissimo rendez-vous con un dolcissimo bacio finale!

Insomma non saranno poi molto dolorose le prime innumerevoli sconfitte nei vostri primi tentativi di conquista: sarete ampiamente ripagati dalla soddisfazione nel vedere una serie di immagini veramente senza eguali, mai viste nemmeno in un videogioco da bar!

Maurizio Miccoli

Defender of the crown
MINDSCAPE per AMIGA 1000
Prezzo: L. 89.000

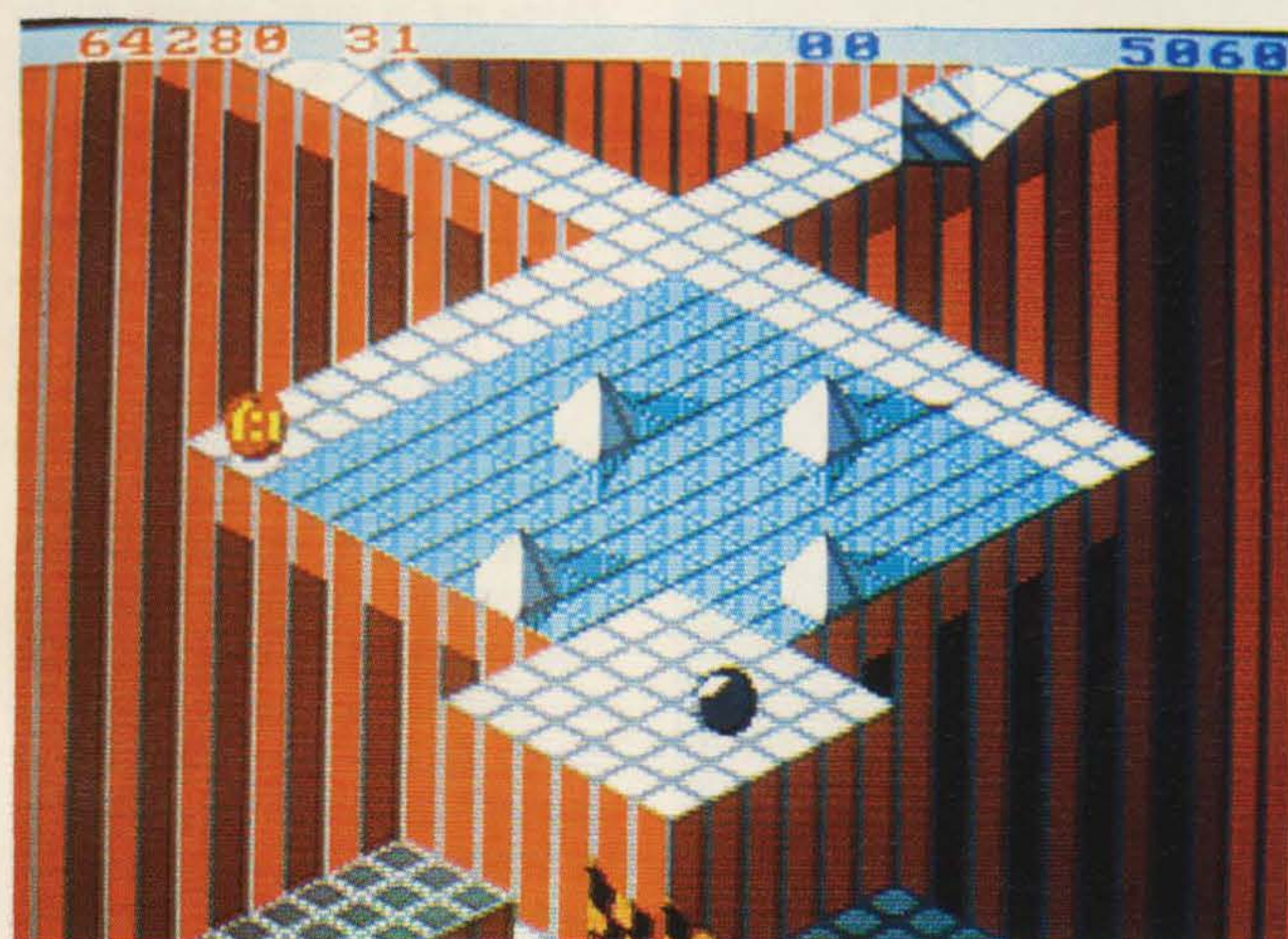
GRAFICA	10 E LODE!
DIFFICOLTÀ	10
ORIGINALITÀ	10
CONVENIENZA	9

MARBLE MADNESS

ARIOLASOFT per AMIGA 1000
Prezzo: L. 69.000

I più smaliziati tra di voi staranno già storcendo la bocca, pensando: "non avrete il coraggio di raccontarci che MARBLE MADNESS è una novità, vero?"
D'accordo, questo videogioco è stato una delle prime trasposizioni di coin-op per AMIGA, ma in effetti in Italia è stato importato ufficialmente solo da poco tempo, e comunque la sua qualità è tale che non potevamo scegliere meglio per inaugurare questo spazio dedicato al software ludico dell'ultima meraviglia di casa COMMODORE.
E poi, scusate l'immodestia, ma chi poteva parlare meglio di questo gioco se non il sottoscritto, visto che deteneva il record italiano sulla versione da bar? È inevitabile il paragone di questo gioco con la versione originale, e in seconda istanza con quella per COMMODORE 64: se quest'ultima era già notevole, pur con dei limiti evidenti per quanto riguarda la parte grafica, che in fin dei conti è il punto di forza di questo videogioco, in questa versione per AMIGA praticamente non si avvertono differenze sostanziali rispetto al coin-op.
Infatti non fu scelto a caso MARBLE MADNESS: c'erano pochi altri coin-op in grado di evidenziare tutte le possibilità in campo grafico di questo stupendo computer!
In pratica è più comodo elencare i pochi difetti di questa versione, piuttosto che i pregi, che sono moltissimi. Il difetto principale, almeno per i videogiocatori incalliti, è la mancanza di una tabella per gli "HI-SCORE", mentre la versione originale disponeva addirittura di una memoria perenne per i primi quattro punteggi!
Un difetto "di costituzione", cioè che era presente anche nella versione originale, è una certa lentezza di movimento in alcune fasi di gioco, specialmente quando si gioca in doppio: sembra di vedere la "moviola", anche se per fortuna anche il tempo scorre più lentamente.
Un'opportunità in più data invece da questa versione è la possibilità di scegliere quale comando utilizzare: la tradizionale trackball (come nel coin-op), il joystick o il mouse; naturalmente questo vale per entrambi i giocatori (che possono giocare contemporaneamente), nel senso che non sono vincolati alla stessa scelta, ma ognuno può optare per il comando preferito.
Ultime piccole mancanze: quando si gioca in doppio, se un giocatore finisce il tempo non può rientrare in gioco nella fase successiva (è vero che non si può aggiungere un "credito", però si poteva ovviare in qualche modo a questo inconveniente!); il numero che segnala il tempo a nostra disposizione e il quadro finale (le "CONGRATULATIONS" che si ricevono se si finiscono tutti i sei schemi che costituiscono il gioco) sono un poco scarsi graficamente, almeno rispetto all'originale.
A questo punto chi non ha mai visto, né sentito parlare di MARBLE MADNESS sarà ormai alla soglia del coma, perché non ha ancora avuto modo di capire di che genere di gioco si tratta, per cui urgono delle spiegazioni maggiormente dettagliate.
In MARBLE MADNESS dobbiamo guidare una piccola pallina (marble) attraverso una sorta di labirinto realmente tridimensionale, fino a giungere al traguardo finale (GOAL), entro un determinato limite di tempo.
Se si raggiunge questo scopo si passa ad un altro labirinto, più impegnativo e con nuovi ostacoli ed avversari, con un tempo a disposizione ottenuto sommando quello residuo dello schema precedente ad un "extra time" fisso per ogni schema.
La partita finisce solo quando termina il tempo, per cui possiamo morire anche parecchie volte senza problemi; però se si riesce a finire tutto il gioco (che, ripetiamo, è composto di sei labirinti) ci verranno tolti 1.000 punti per ogni volta che siamo morti, mentre ne otterremo 1.000 per ogni secondo rimasto e 20.000 per aver finito il gioco.
Se dopo queste spiegazioni pen-

sate che MARBLE MADNESS sia un gioco semplice e troppo veloce, vi possiamo solo consigliare di provare a fare qualche partita: ne otterrete un'impressione esattamente opposta!

Per finire, un piccolo consiglio: cercate di imparare a memoria la disposizione degli avversari, perché anche se questi si muovono, all'inizio compaiono sempre nella medesima posizione,

per cui potete studiarvi una traiettoria che vi permetta di superarli velocemente e indenni; se esitate perderete solo tempo!

Maurizio Miccoli

GRAFICA	10
DIFFICOLTÀ	10
ORIGINALITÀ	10
CONVENIENZA	10

BUBBLER

ULTIMATE per MSX
Prezzo: L. 18.000

Dalla fama raggiunta dal capostipite della serie "palle giranti" emerge, implementato per MSX, una sorta di imitazione che prende il nome di Bubbler. Trovandoci nell'antica situazione di dover guidare una bolla di sapone, tutto il nostro impegno dovrà riversarsi nel tentare di attraversare tutti i livelli in cui è suddiviso un tortuoso labirinto tridimensionale, costituente la città di Ircon. Mediante la più completa libertà di movimento, dovrete, oltre a seguire le vie imposteci, evitare ogni sorta di mostri che ci sbarrano la strada, e compiere lo scopo prefissatovi, ossia liberare uno pseudomago dalla cupola in cui è stato imprigionato. Le forze a voi avverse si manifestano in ogni forma al limite dell'immaginabile: da ragni a bolle tossiche, da turbini di acido a torrette spara emulsioni, ostacoli che si interporranno tra voi e le numerose uscite verso il successivo e più tortuoso schermo. Come se non fosse sufficiente, ad ostacolare la marcia sono presenti anche delle buche, che ci teletrasporteranno in zone da cui è più difficile raggiungere l'uscita. La grafica a buoni livelli fornita dal gioco, unita ad una eccellente giocabilità, rendono Bubbler privo di pause riflessive, e anche se il sonoro non è elemento di risalto, viene eclissato dalle caratteristiche di perfezione del "campo da gioco". È prevista, oltre alla scelta del tipo di comando da utilizzare (tastiera o joystick), l'opportunità di far partecipare due giocatori, adottando quindi, per ciascun concorrente, tattiche di gioco differenti. Anche questa versione è condizionata dall'immancabile timer, mentre oltre a varie indicazioni quali i punteggi, il numero di vite, etc., viene indicata la singola "direzione di marcia" per mezzo di una "bussola". Ripetendo il giudizio più che suffi-

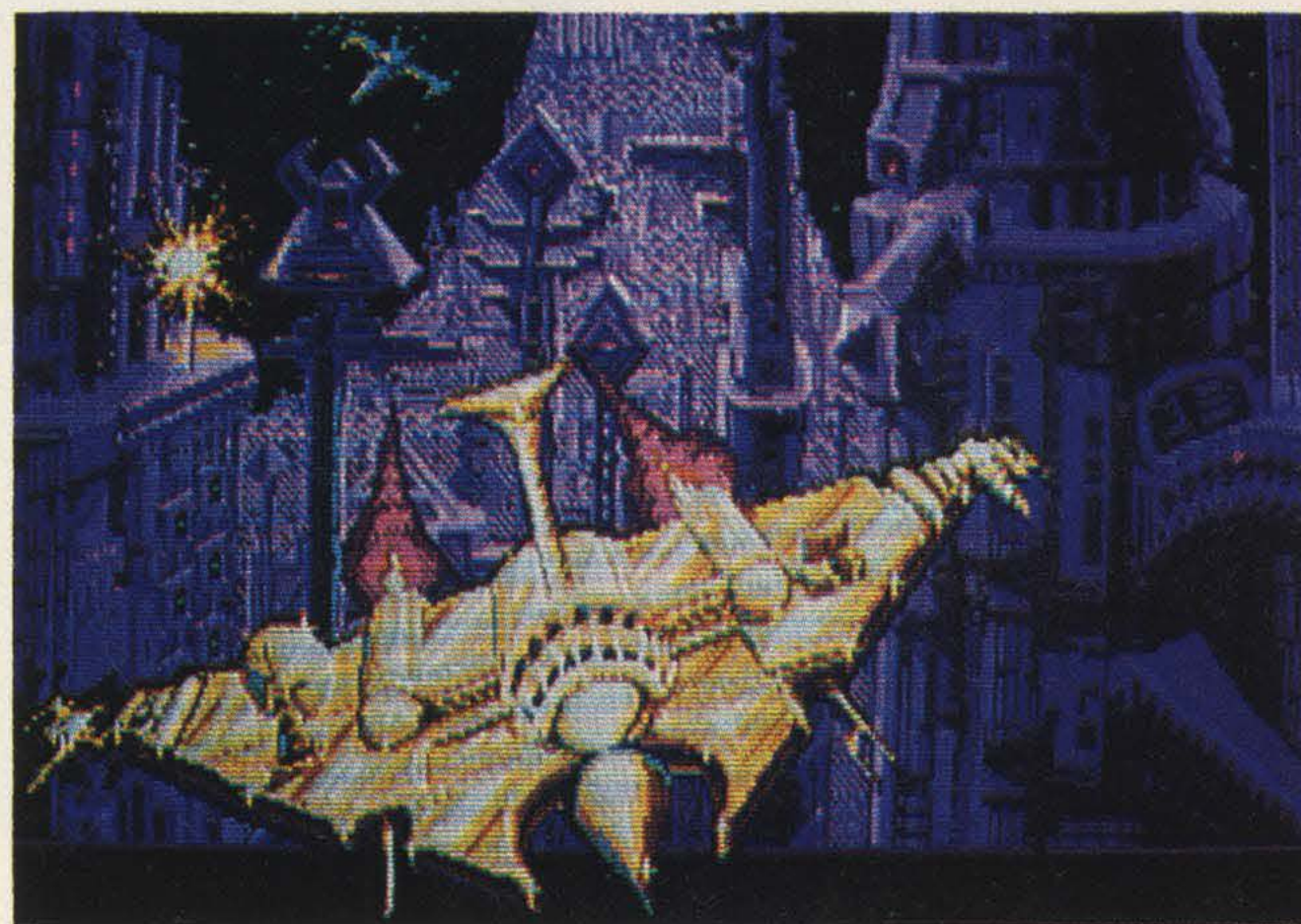
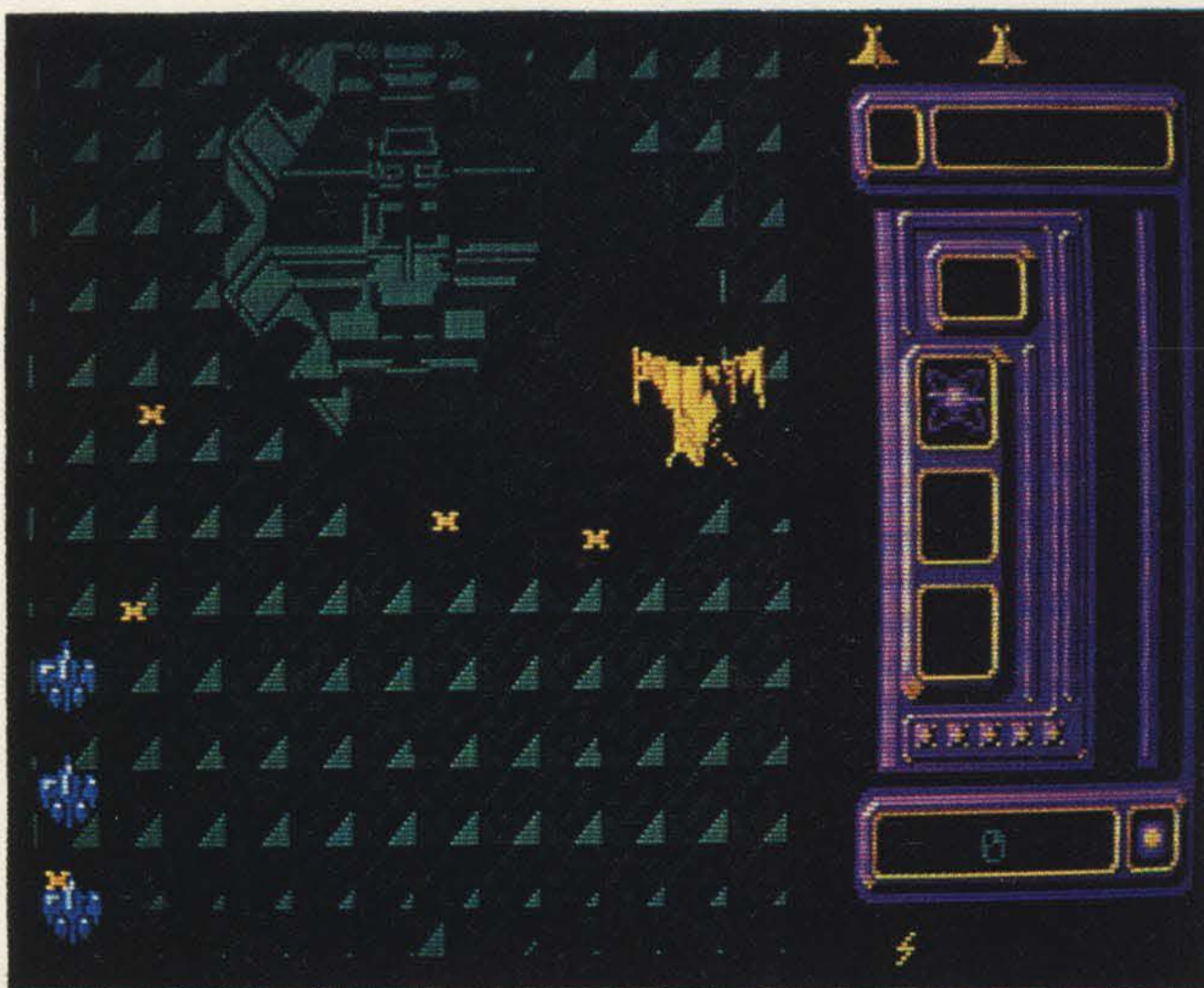
so, non possiamo che suggerire ai possessori del sistema giapponese l'acquisto di questo Bubbler!

Luca Mantegazza
Felice Seregni

GRAFICA:	8
DIFFICOLTÀ:	8
ORIGINALITÀ:	6
CONVENIENZA:	7 1/2

GOLDRUNNER

MICRODEAL per ATARI ST
Prezzo: L. 49.000

Ecco a voi un primo esempio di Shoot'em up per Atari ST, si chiama Goldrunner ed è una vera gioia per gli occhi come del resto buona parte del software per il 16 bit della casa americana. Siete voi soli con il vostro caccia a dover insidiare degli avamposti alieni fabbricati da ostili E.T. che stanno minacciando e ritardando l'espansione umana nello spazio. La vostra navetta color oro scintilla sulla superficie di futuribili passaggi extraterrestri e si scatena: fuoco a volontà contro bersagli volanti e terreni, un po' d'attenzione nell'evitare giganteschi bunkers però! Sfilano davanti alla Goldrunner i soliti ordigni volanti che si dannano l'anima per prodursi in circonvoluzioni aeree che traggano in inganno il nemico e intanto scaricano il loro potenziale bellico, siamo un po' sullo scarsino, consistente nei soliti proiettili insidiosi. La collisione con le navette ostili procurerà una perdita di energia che però sarà compensata dalla distruzione dei bersagli terreni che di flessione energetica ne procurerà all'intero complesso stellare; ed è proprio questo lo scopo del gioco: ridurre l'energia del suddetto fino a distruggerlo. Lo scrolling in Goldrunner è verticale, ed è prevista la possibilità di ruotare di 180° per ritornare sui propri passi. Sulla destra dello schermo indicazioni utili sulla situazione di gioco: icone che rappresentano l'energia corrente del sistema da annientare, i lasers e i boosters ausiliari utilizzabili, le unità di potenza dell'astronave. Tutto da tenere sott'occhio in ogni momento del gioco. Goldrunner è notevolissimo sotto il punto di vista grafico, la vista dall'alto offre qualcosa in più rispetto alla solita sensazione di bassorilievo di giochi alla Uridium, è tutto davvero attraente ed esteticamente appagante. Sotto il punto di vista del gioco e del divertimento

ci sarebbe qualche riserva perché Goldrunner non è per nulla innovativo o sconvolgente, anzi come shoot'em up non è neanche tanto frenetico però lo vogliamo considerare un esperimento, un primo desiderio di sondare le capacità soprattutto grafiche dell'ST senza voler sconvolgere il mondo dei videogames con chissà quali nuovi concetti; d'altronde è subito evidente che Goldrunner non ha alcuna pretesa, è solo un esperimento atto a far comprendere e intravedere a tutti il potenziale intrinseco del computer Atari e vi assicuriamo che è enorme.

Paolo Cardillo

GRAFICA	9
DIFFICOLTÀ	7 1/2
ORIGINALITÀ	5
CONVENIENZA	6

WOODY POP

SEGA per SEGA MASTER SYSTEM
Prezzo: L. 69.000

Dall'estatico Choplifter al discreto Woody Pop: anche l'ultralodata consolle della Sega conosce sfumature nella qualità dei suoi prodotti. Quando poi si parla di un gioco che risente di influenze e correnti del momento, senza presentare spunti davvero originali, è inevitabile una flessione nel campo convenienza; ci si rende subito conto che il prodotto in questione non è nient'altro che una rimasticatura, per non dire un clone, di soggetti già affermati. Esempio lampante: Arkanoid. Che cosa pensate che succeda in Woody Pop? C'è il solito cursore, stavolta rappresentato da una sezione di tronco d'albero, che deve respingere verso un muro di mattonelle una pallina, anzi la 'solita' pallina, che le dovrà sgretolare tutte quante per potere passare allo schermo successivo. Fin qui rimaniamo in ambiti 'Breakoutiani', limitandoci ad assimilare un concetto di gioco, un'essenza di videogame; i guai cominciano quando sul modello iniziale comincia l'opera di plasmazione: a questo punto modellare si identifica con copiare e per la precisione copiare Arkanoid. I programmatori del Sol Levante speravano di inventarsi qualcosa di nuovo seguendo il filone ma si sono arenati su innovazioni poco azzeccate. Gli esempi si sprecano: quando si centrano determinati mattoni compaiono ad esempio capsule con icone indicative (vedi capsule con lettera di Arkanoid) che se incamerate alla base dello schermo dal nostro tronchetto procureranno vari effetti: sdoppiamento della pallina, trasformazione in diamante capace di disgregare interi filetti di mattoni, trasformazione in globo di fuoco capace di incenerire due mattoni adiacenti, riduzione della velocità della pallina, ingrandimento della stessa, etc. etc. Inoltre sono presenti trenini elettrici che si frappongono

come ostacoli, così come soldatini in uniforme e robots che spaziano da un campo all'altro dello schermo, un po' come le

navette in quel gioco, com'è che si chiamava, Arkeno... Akrano...? Tutte soluzioni poco intelligenti che troppo risentono della matrice ispiratrice senza rendersene minimamente indipendenti. Il guaio è che i programmatori dagli occhi a mandorla non hanno pensato "facciamo un gioco alla Breakout" ma "facciamo un gioco alla Arkanoid": Breakout si può considerare un concetto di gioco su cui plasmare le proprie idee, Arkanoid è già lo sviluppo di un concetto e allora come si può pretendere di sviluppare qualcosa di già sviluppato? Lo si può migliorare con soluzioni originali ma noi in Woody Pop non ne abbiamo viste.

Paolo Cardillo

GRAFICA	9
DIFFICOLTÀ	8
ORIGINALITÀ	5
CONVENIENZA	6

PROHIBITION

INFORGRAMES per ATARI ST
Prezzo: L. 39.000

Sebbene il titolo non aiuti nessuno a capire cosa si cela dietro l'anonimo "Prohibition", un rapido sguardo alla confezione e ci si accorge di avere tra le mano il capolavoro dell'ultima generazione: l'impareggiabile Empire City! Certo, non è la trasposizione autorizzata, ma il gioco è lo stesso, con l'ineguagliabile grafica, e quella spettacolarità mozzafiato che ha reso celebre la guerra tra gangster presentata nel coin-op. Il gioco si snoda at-

traverso un non ben determinato numero di round (la versione è ancora in fase sperimentale) e grazie alla superba grafica dell'Atari ST è stato possibile creare gli stessi scenari di Empire City, conservando tutto il fascino dato dalla predominanza dell'animazione.

Il vostro scopo è di applicare in maniera più o meno veritiera la legge del west, ovvero di sparare a decine di satanici gangster-killer incaricati di uccidervi, prima che questi vi eliminino. Per ogni singolo "duello" disponiamo di un mirino, guidato dal mouse, che ci consente di "inquadrare" e successivamente (con la pressione del tasto fire) eliminare un avversario alla volta, sempre prima che questo sparia a sua volta. Per determinare la posizione del singolo, è sufficiente dare una rapida occhiata allo schermo: se questo presenta una freccia (disposta orizzontalmente) è necessario seguirla fino che essa scompare, nel qual caso, o in quello in cui essa non sia apparsa, tramite i movimenti orizzontali si andrà alla ricerca del bandito.

Tutto questo però è condizionato da un timer posto nell'angolo in basso a destra (il cui valore è regolato in base alla difficoltà di

individuazione), che indica, raggiungendo il valore zero, quando il "nemico" si accinge a sparare. Anche in questa versione è possibile difendersi per mezzo del secondo tasto del mouse, operazione che ci riparerà dal colpo avversario.

La posizione dei nemici è tra le più disparate: si va da gangster nascosti nei tombini, a quelli alle finestre, sui tetti, o più comunemente quelli lungo il marciapiede, per arrivare a quelli con ostaggio (da non colpire!), ed è da sottolineare come essi sono disposti lungo tutte le palazzine che compongono lo scenario. Grossi punti di demerito sono però rappresentati dall'aver creato caratteristiche differenti dalla versione maggiore: sono stati eliminati il numero limitato di colpi (permettendo quindi l'effetto mitragliatrice) e delle "difese", mentre si è fatto in modo che le posizioni assunte dai killer, o pseudo tali, siano ripetitive con l'inizio di ogni singola partita.

Restano comunque da sottolineare la particolarità grafica e sonora (vi sono tiepidi cenni di sintetizzazione vocale) e la stupenda ricerca di immedesimazione nel personaggio che rende il giocatore veramente partecipe. Ma non sarà che i programmatori del videogame sono stati corrotti dalla mafia mew-yorkese? È proprio il caso di dirlo: WHAT'S AMERICA!

Luca Mantegazza

GRAFICA:	8
DIFFICOLTÀ:	6
ORIGINALITÀ:	7
CONVENIENZA:	7

METRO CROSS

U.S. GOLD per CBM 64
Prezzo: L. 18.000

Dopo un grande successo ottenuto dall'omonimo coin-op della Namco, la U.S. Gold, azienda nota per le sue grandi trasposizioni, ci presenta METRO CROSS per CBM 64. No, non è il solito spaziale Metro Cross è un tipico, micidiale, tirannico gioco a schemi, che riesce ad affascinare il videogiocatore "specialista" in una emozionante sfida ad ostacoli contro il tempo. Lo scenario si ambienta nella città di ORTHEMA, e tutta la nostra azione si svolge lungo le piste artificiali che costellano la città stessa: scopo del gioco è di percorrerne quante più possibili, lottando contro ogni sorta di ostacoli e contro il fatidico timer. Tutto qui, direte voi? Certo, ma sono tali la dinamicità dell'azione e le caratteristiche grafico-sonore che non potrete fare a meno di concordare con il mio entusiasmo provando il videogame voi stessi. La prospettiva nella pista rende l'idea di una certa tridimensionalità, lo scorrimento è orizzontale da sinistra verso destra, e la pavimentazione stile scacchiera (capirete poi il perché) conta, in larghezza, cinque piastrelle. Il vostro eroe, imbatuffolato in una tuta conforme all'atmosfera, deve dunque correre a perdifiato fino a raggiungere il "goal in" che determina la fine di ogni round, evitando, oltre ad oggetti di varia natura (quali possono essere i topi e i cubi rotolanti), piastrelle multicolori che determinano la fine precoce della nostra partita. Ruolo fondamentale nella determinazione dei punteggi è giocata da altri oggetti, quali lattine di varie marche (!!) skate-board e altro, in grado di aumentare la vostra velocità, di disabilitare il timer per qualche secondo e, infine, di incrementare il vostro punteggio. Come già detto, tutto si basa, oltre che sulla buona riuscita della vostra corsa in termini di collisioni, sul tempo, indicato nella parte inferiore dello schermo, i cui scarti saranno fondamentali, in quanto ampi margini giocheranno a vostro favore in round successivi. Strabilianti le evoluzioni compiute con i trampolini, buone le velocità di azione, al limite nervoso la lotta tra joystick e timer... ma non ci sono punti negativi? Sembra proprio di no! Non c'è niente di meglio che un micidiale gioco a schermi per provare i vostri riflessi, e con METRO CROSS sarete sicuramente al limite dell'infarto. In guardia, malati di cuore!

Luca Mantegazza

GRAFICA	7
DIFFICOLTÀ	7 1/2
ORIGINALITÀ	9
CONVENIENZA	8

WONDER BOY

ACTIVISION per CBM 64
Prezzo: L. 18.000

Ormai tutti hanno imparato che gli eroi non hanno né tempo né età. Il rapimento della propria amata inoltre ha sempre comportato uno stimolo ad epiche azioni. Ed è proprio per questo che, vestito per uccidere con pannolino e casco alla spericolata guida di uno skate-board, è nato WONDER BOY. Il protagonista di uno dei migliori giochi da bar è stato quindi ingaggiato da qualche commodorista, disperato per la "sparizione" della propria bella! Armato inoltre di un'ascia di pietra, il nostro prode dovrà girare in un'infinità di schermi a scorrimento orizzontale cercando di portare ad una lieta conclusione, dal profumo di fiori d'arancio. Ma non tutto è così facile come potrebbe senbrare!! Lumache giganti e lucertole velocissime, farfalle dall'aspetto innocuo e comunissimi uccelli, sembrano essersi coalizzati a favore del nostro nemico, il crudele rapitore della biondina dei nostri sogni. Venire a contatto con questi esseri può risultare fatale, anche se un colpo ben assestato con la nostra ascia ci permette di spianarci la strada verso la nostra nobile conquista. Ma, oltre a buoni riflessi è necessario una dose non indifferente di tempismo. E se all'inizio vi sembrerà fin troppo facile saltare le roccie, gli animaletti e i precipizi che vi si pareranno davanti, troverete non poche difficoltà a saltare da una nuvola all'altra con il rischio di precipitare in qualche scarpata o negli abissi marini. Potrete risultare facilitati nella vostra missione da altri oggetti che troverete per strada, regalandovi magari anche il dono dell'immortalità!!! E ricordate, non sempre le cose sono come appaiono e dietro ad un'invitante mela o un casco di banane, potrete trovare il ciondolo della vostra bella che vi regalerà punti utili a rinforzare il vostro carnet di eroi. L'azione che si sviluppa in questo gioco non può che far passare ore piacevoli a chi ha la possibilità di provarlo, senza il rischio di diventare tedioso. E se è vero che il fine giustifica i mezzi, non esitiamo a decimare i simpatici ma pericolosi polipi o i preziosi ragni, rischiando una denuncia della Protezione Animale. A questo punto chi ha presente il gioco del bar avrà certamente capito che la conversione per 64 è, oltre che meritevole di lode, del

tutto simile al fortunato arcade. Per chi invece non l'ha ancora visto (al limite del preoccupante!) ci sembra basti pensare ad una grafica da cartoni animati, certo lontana dai giochi al laser, ma sulla linea dei cartoons dove il solo protagonista provoca simpatia. Farfalle enormi e fragoloni invitanti sono gli esempi di un gioco di ottima fattura dal punto di vista grafico. Oltre ad effetti sonori decenti e una buona colonna sonora è da ricordare la varietà degli schemi con la loro crescente difficoltà. Non avrete certo tempo per annoiarvi e se all'inizio le lumacone non vi daranno tregua, non abbattetevi, ricordate che voi siete WONDER BOY, il meraviglioso!!!!

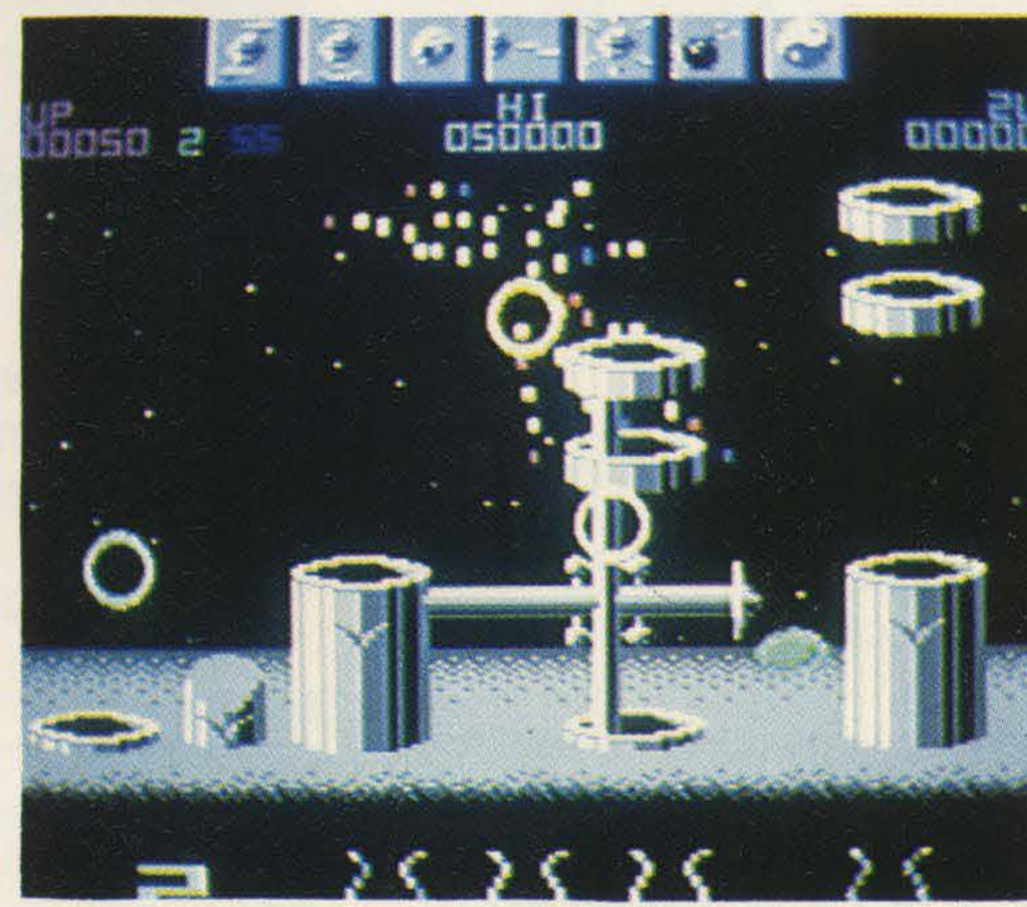
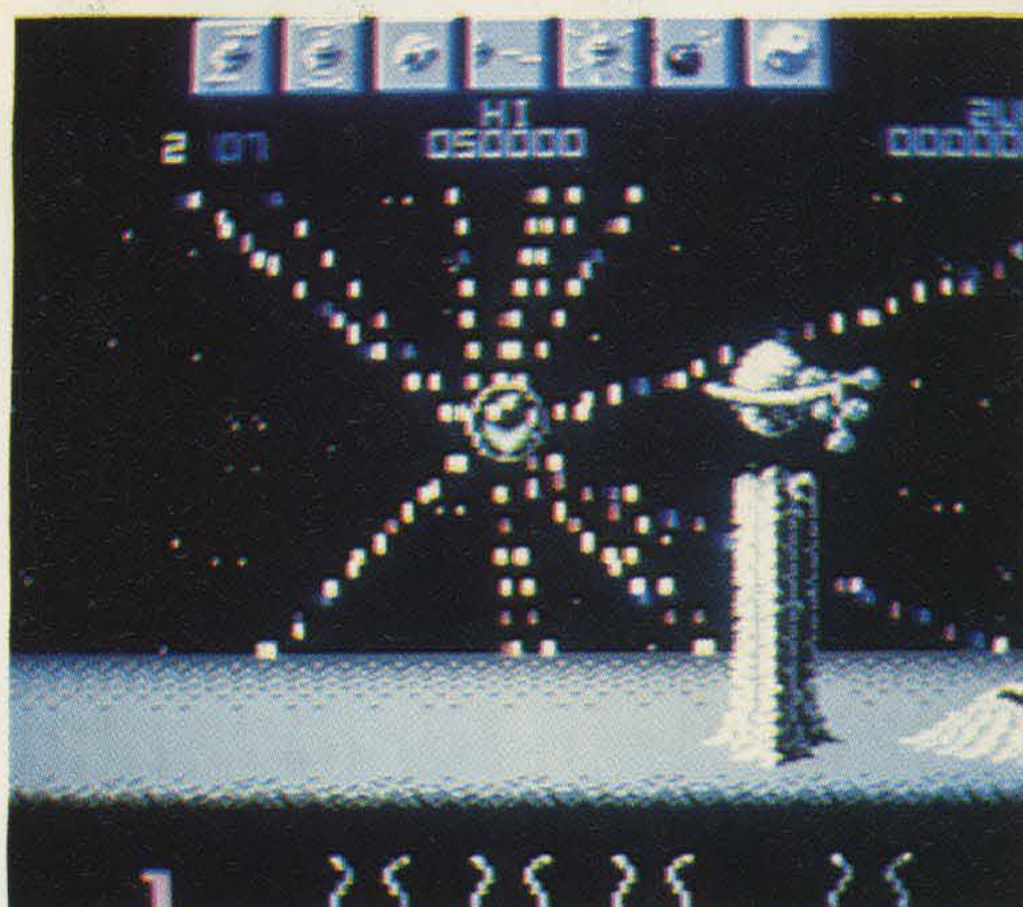
Giuseppe Porretti

GRAFICA:	7
DIFFICOLTÀ:	8
ORIGINALITÀ:	7
CONVENIENZA:	7

WIZBALL

OCEAN per CBM 64
Prezzo: L. 18.000

Nella magica terra di Wiz, in cui è ambientato il videogame, sono spariti, ad opera del crudele Zark, tutti i colori delle cose, rendendo i panorami alquanto tristi e spenti. E cosa può fare un mago buono se non salire sulla palloidale astronave e tentare un recupero degli stessi? (elementare scusa per fare il gioco in bianco e nero spendendo meno, n.d.r.). Dietro questa

fantasiosa cornice si cela un videogioco che vede il solito scontro "astronave-cattivi" come elemento dominante, ma questa volta non si può nascondere come il prodotto sia vario ed adatto a prolungate partite multicolori. La grafica è ben curata, sia strutturalmente sia come effetti in movimento, e sebbene il controllo della Wizball sia difficoltoso (ma è proprio questo l'aspetto più divertente!) l'emozione dei saltelli e degli scontri a fuoco con non meglio precisate creature rende l'insieme non impegnativo e quindi risulta piacevole per trascorrere qualche ora. Nella parte bassa dello schermo sono raffigurati tre "calderoni" in cui conserverete i vostri colori man mano che li ritroverete (goccia a goccia), e per far questo è necessario spostarsi nei vari livelli, usando tunnel a forma di cratere (sia in fase ascensionale che discensionale) combattendo assiduamente (per mezzo di un laser orientabile con la "direzione di marcia") con chi si oppone alla vostra impresa.

Uccidendo particolari tipi di alieni, si ha anche la possibilità di "accendere" le icone poste nella parte alta dello schermo, che consentono di controllare la gravità, di armarsi meglio, di fornire maggior controllo, di incrementare il numero delle vite, o semplicemente di fornire maggiori protezioni. Particolare degno di nota è la possibilità di un gioco simultaneo sino a quattro giocatori, permettendo scontri diretti tra squadre o tra squadra e singolo. Sono anche previste delle opzioni per aumentare o diminuire il volume di fuoco, e per accedere alle icone precedentemente esaminate, mentre i punteggi sono assegnati in base alle colorazioni ottenute, agli alieni uccisi, e ai livelli completati. Se cercate un gioco che esca dall'ambito dei più classici ma meno divertenti "giochi impegnati" non potreste fare una scelta migliore di Wizball, e se avete fratelli più piccoli potrete legger loro le istruzioni come una favola della buonanotte.

Luca Mantegazza

GRAFICA	$6^1/_2$
DIFFICOLTÀ	7
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	$6^1/_2$

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

MAG MAX

IMAGINE per CBM 64
Prezzo: L. 18.000

Tempo fa, quando MAG MAX furoreggiava nei bar e nelle sale giochi, la gente si accalcava per gettonare quello che è stato definito come uno tra i migliori videogame del suo genere; altrettanto non si può dire dell'omonima trasposizione della Imagine, che fa perdere, per la mancanza di accuratezza grafica e strutturale, tutta la stima che il coin-op aveva creato, conservando tuttavia quel fascino caratteristico dell'arcade-spaziale. Scopo della vostra missione è di contrastare, in qualità di ultimo robot-centurione, gli alieni che tentano con ogni mezzo di avvicinarsi alla razza umana nel dominio del pianeta Terra. Ma per fare questo il robot deve prima comporsi, in quanto i suoi componenti sono sparsi per tutto il pianeta, persino nelle viscere più profonde. Guidando inizialmente il "corpo centrale" del droide dovrete quindi vagare in superficie e nel sottosuolo, affrontando astronavi e pericoli che solo con la potenza della vostra bocca di fuoco potrete sgominare, cercando inoltre di comporvi nel minor tempo possibile, al fine di affrontare, in un duello all'ultimo circuito integrato, il leader delle forze di invasione. Detto così il videogame appare come l'esaltazione del miglior romanzo di fantascienza, ma tradotto in pixel non riesce a dare, neppure per un attimo, quelle emozioni presenti nella versione da bar. La lentezza è sicuramente uno dei peggiori difetti che un gioco possa presentare, così come la poca accuratezza grafica e la mancanza di "tensione nervosa". Ebbene tutto questo è Mag Max. Pensate che l'unico effetto speciale (se così si può chiamare) è determinato dal "teletrasporto" che vi porterà da una zona superficiale ad una sotterranea, ma in modo che neanche ve ne rendiate conto. Lo schermo scorre da destra verso sinistra e per incrementare il vostro robot non dovrete far altro che "agganciare" i vari pezzi, ed otterrete anche un volume di fuoco notevolmente incrementato. Le parti a voi inizialmente mancanti (macabro?) sono quattro, e sarà alquanto complicato matenerle quando decine di micidiali colpi si avventeranno verso di voi, anche se con un minimo di riflessi l'impresa è facilmente risolvibile (ricordate che si perde una vita solo quando viene colpita l'astronave originaria). Cosa aggiungere all'amarezza già descritta?

Luca Mantegazza

GRAFICA:	4
DIFFICOLTÀ:	7
ORIGINALITÀ:	4
CONVENIENZA:	5

TEE-UP

ANCO per ATARI ST
Prezzo: L. 39.900

Il gioco del golf, così come la maggior parte di quelli sportivi, ha sempre affascinato ogni videogiocatore, e con l'uscita dell'ormai famoso Leaderboard, si è dato inizio ad una serie di simulazioni più o meno riuscite. Ambientato al Fairport Country Club, vi troverete alle prese con la mitica North Course (ben nota agli appassionati di golf), con tutte le caratteristiche reali, quali un vasto assortimento di mazze ed ogni possibile soluzione legata alle caratteristiche tecniche del tiro. Ogni singola buca, il cui totale costituirà il percorso da compiere, ricalca fedelmente il percorso originale: potrete quindi cimentarvi con ogni sorta di ostacoli, quali alberi e laghi, rendendo quindi la simulazione quanto più simile alla realtà. L'obiettivo da raggiungere è, mandare in buca ogni pallina con il minor numero di tiri, per rientrare nelle "previsioni" (par) che gli esperti hanno assegnato ad ogni buca, assegnando quindi un punteggio positivo o negativo secondo il confronto tiri fatti-previsti. Le mazze in vostra dotazione sono le solite previste in ogni partita, dalle classiche in legno a quelle in ferro, o lo speciale "mazzuolo", ciascuna con una propria caratteristica legata al tiro da effettuare. Lo schermo raffigura, unitamente al campo da gioco (da cui spiccano la posizione di partenza, quella della pallina, e quella della buca), anche tutte le specifiche da esaminare prima di effettuare ogni singolo tiro, quali la potenza dello stesso, e i due effetti che si possono dare alla pallina (top e back o hook e slice), unitamente al numero della buca, alle yarde che essa dista dalla pallina, al par, e ai tiri fino a quel momento compiuti. Il realismo offerto da questo Tee-Up è, se confrontato con altri del suo genere, davvero deludente, e denota l'impossibilità di sfruttare tutte le caratteristiche di un grande computer a favore di un grande progetto software, caratteristica che neppure la rappresentazione delle operazioni compiute nella normalità riesce a oscurare. Nel caso ci si avvicini alla buca, in uno dei lati dello schermo viene raffigurata una zoommata, che ci consente solo di visionare con più precisione quanto proposto dallo schermo maggiore. L'unico rilevante pregio offerto da questo pacchetto software è che esso offre all'acquirente la possibilità di creare le piste, particolare non trascurabile, in quanto la costruzione può avvenire secondo le proprie specifiche necessità. Anche le operazioni atte al tiro, una volta selezionate le caratteristiche dello stesso, sono legate all'uso del mouse, ed al semplice posizionamento dello stesso. Nulla di nuovo da aggiungere a quanto precedentemente detto, con la sola riserva di un brutto rapporto tra chi cerca un golf "serio" e il prodotto presentato.

Luca Mantegazza

GRAFICA	7
DIFFICOLTÀ	6,5
ORIGINALITÀ	6,5
CONVENIENZA	6,5

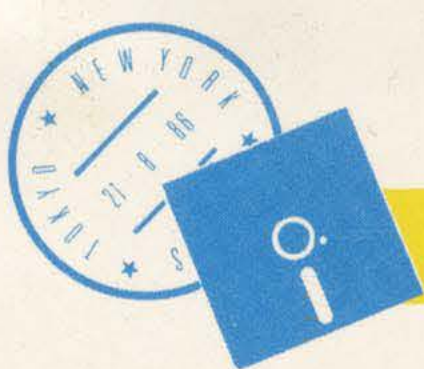
IL MONDO DEI COIN-OP

200 LIRE 1987

a cura di Maurizio Miccoli

Quando stavamo preparando questo nuovo inserto, una delle domande che ci siamo posti era: "potrà interessare il mondo dei videogiochi da bar (in gergo "coin-op", da coin-operated, cioè funzionanti con monete) al pubblico di BIT?
Forse direttamente non molto, ma se diamo un'occhiata ad esempio a questo primo numero, noteremo che buona parte dei videogiochi per computer qui recensiti non sono altro che trasposizioni dei più noti coin-op.
Ci è sembrato quindi doveroso questo piccolo omaggio al mondo dei coin-op, questa piccola paginetta in cui cercheremo di condensare ogni tipo di notizia: news, anticipazioni, breve recensione delle novità più appetitose, interviste e gare; dipenderà poi dai vostri suggerimenti se a questa rubrica verrà dedicato uno spazio maggiore.

PSYCHIC 5 (JALECO 1987)

Quello che probabilmente risulterà il miglior videogioco da bar di quest'anno è purtroppo l'ennesimo "end-game". Con questo termine si suole indicare i giochi che dopo un certo numero di quadri hanno il fatidico "GAME OVER", indipendentemente dal numero di vite extra che abbiamo accumulato; questo tipo di giochi stanno diventando sempre più numerosi e purtroppo il tempo finale di gioco si sta sempre più riducendo, andando spesso sotto all'ora, come nel caso di PSYCHIC 5.
La prima cosa che attira in questo gioco è il sonoro, che ricorda vagamente certe nenie orientali, molto misteriose e ritmicamente accattivanti: vale la pena di sprecare una monetina già solo per questo, quasi che PSYCHIC 5 fosse un disco da gettonare in un juke-box, anziché un videogioco.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, tanto per darvi un'idea di ciò che vi aspetta vi diremo che assomiglia vagamente a BOMB JACK.
Abbiamo infatti a disposizione il solito joystick e un pulsante per saltare, movimento indispensabile visto che dobbiamo risalire una specie di labirinto sino ad arrivare allo scontro finale con un terribile mostro di pietra che ci lancia contro un'infinità di palle di fuoco.
Lungo il percorso incontriamo un'ampia varietà di strane creature che compaiono dal nulla, quando giungiamo nella zona di loro competenza; alcune sono molto buffe ed eseguono delle specie di balletti a ritmo di musica, e praticamente tutte ci lanciano contro, di tanto in tanto, dei "figlioletti", che vagano nello spazio, alcuni secondo una traiettoria predeterminata, altri seguendo i nostri movimenti e venendoci addosso.
È a questo punto che è necessario l'intervento dell'altro pulsante a nostra disposizione, con il quale possiamo prendere a martellate tutto ciò che ci capita addosso.
La potenza della martellata però non dipende dalla forza o dalla velocità con cui premiamo il pulsante, ma bensì dal personaggio che stiamo facendo combattere!
Stupiti, vero?
E a cosa pensavate che servisse il "5" nel nome di questo gioco, se non a indicare che avevamo a disposizione ben 5 personaggi da far combattere?
All'inizio del gioco, quando si introduce il gettone, abbiamo qualche secondo di tempo per conoscere i cinque protagonisti del gioco e le loro caratteristiche espresse secondo quattro categorie.
NAOKI, un bambinetto di 12 anni con cui solitamente si inizia il gioco, ha una personalità media, nel senso che se la cava sia nel salto (JUMP), sia nel "veleggiamento" sospeso a mezz'aria (MOVER: si ottiene tenendo il joystick verso l'alto dopo aver spiccato un salto), sia nella "spinta" (POWER: quando bisogna abbattere una porta che blocca un passaggio), sia nelle martellate (ATTACK).
AKIKO, una graziosa bimba di 10 anni non è molto diversa da NAOKI: in pratica ha solo un miglior "veleggiamento".
BUNTA, tredicenne, è uno di quei simpatici ragazzi cicciottelli, ma dotati anche di ottimi muscoli, tant'è vero che ha una spinta esplosiva e una martellata col peperoncino!
MAKOTO, 15 anni, è l'intellettuale del gruppo: occhialuto, smilzo, spicca dei salti prodigiosi ed è l'unico che può arrivare nei posti impossibili.
Infine c'è il vecchio saggio, GENZON, 88 anni, che sfrutta la sua esperienza raggiungendo il massimo in due categorie: il suo veleggiamento ha qualcosa di fantascientifico (in pratica rimane immobile a mezz'aria!) e la potenza della sua martellata è indescrivibile (basti dire che i mostri finali, per i quali normalmente ci vogliono 7-8 colpi, muoiono dopo due o tre mazzate).
Tutto ciò è condito da una serie lunghissima di bonus di vario tipo, che devono essere scoperti lungo il percorso: alcuni si incrementano di valore se sono presi in successione, altri moltiplicano ×2, ×4 e ×8 i punti che facciamo, altri ancora ci danno delle vite extra...
Bisogna quindi allenarsi moltissimo per trovare le sequenze giuste e raccogliere tutto ciò che è possibile, anche perché alla fine di ogni quadro (SCENE) ci vengono elargiti ulteriori bonus in relazione a ciò che abbiamo raccattato lungo il percorso.
In totale i quadri di PSYCHIC 5 sono otto, ma ci vuole un certo tempo prima di riuscire ad arrivare alla fine, anche se c'è la possibilità di continuare la partita (azzerando il punteggio, però), perché è difficile individuare quale personaggio gettare nella mischia nei vari punti focali del percorso, utilizzando le apposite cabine (SELECT ESPER).
Comunque, se proprio vi trovate in difficoltà, potete ricorrere a un trucco un po' brutale: curate i movimenti della strega che gironzola a cavalcioni di una scopa, e al momento giusto tiratele una bella martellata! Potrete così rubarle la scopa e spostarvi tranquillamente in qualsiasi direzione per qualche secondo!

GIOCHI IN ARRIVO
PER LA PRENOTAZIONE INVIARE SOLAMENTE L. 3.000

L.5.000

0204	JEEP COMMAND	BUG-BYTE	AR S C C16
0367	MASTERCHESS	MASTERTRONIC	TA N C MSX

L.7.500

1003	BALL CRAZY	M.A.D.	AR N C C64
0348	FLASH GORDON	M.A.D.	AR N C MSX

L.10.000

0936	TAKE FOUR GAMES (4 PRG.)	GREMLIN	RA N C C64 S48

L.18.000

0279	ACROJET	U.S. GOLD	AR N C AM4
0318	AVENGER	GREMLIN	AR N C C16
0981	BLACK MAGIC	U.S. GOLD	AA N C C64
0621	BOMB JACK II	ELITE	AR N C C16
0249	BREAKTHRU	U.S. GOLD	AR N C AM4
1005	BUBBLER	ULTIMATE	AA N C S48
0285	CIRCUS MAXIMUS	LOTHLORIEN	AR N C C64
0985	DARK EMPIRE	LOTHLORIEN	ST N C C64
0957	DECEPTOR	U.S. GOLD	AR N C C64
0779	ENDURO RACERS	ACTIVISION	SI N C AM4
0977	GOLF	KONAMI	SP N C C64
0842	GUNSLINGER	U.S. GOLD	AR N C C64 S48
0256	IKARI WARRIORS	ELITE	AR N C C64 S48
0853	INSPECTOR GADGET	MELBOURNE HOUSE	AR N C C64 S48
1031	INVISICLUE: MOONMIST	INFOCOM	AC N L ACC
1032	INVISICLUE: THE WITNESS	INFOCOM	AC N L ACC
0840	KILLED UNTIL DEAD	U.S. GOLD	AD N C AM4
1001	LAST NINJA	ENDURANCE GAMES	AA N C C64
0857	METRO CROSS	U.S. GOLD	AR N C S48
1039	PHALANX	ANCO	AR N D AMI
0837	QUARTET	ACTIVISION	AR N C C64 S48
1034	SABOTEUR II	DURRELL	AR N C C64
0858	SAMURAI TRILOGY	GREMLIN	SP N C MSX
0841	SARACEN	U.S. GOLD	AR N C AM4
0754	SIX PACK (6 PRG.)	ELITE	RA N C C16
0257	SPACE HARRIER	ELITE	AR N C C16
1037	SPACE BATTLE	ANCO	AR N D AMI
0954	STIFFLIP & CO.	PALACE SOFTWARE	AD N C AM4 S48
0838	SUB BATTLE SIMULATOR	U.S. GOLD	SI N C C64
0218	SUMMER EVENTS	ANCO	SP N C C16
0480	SUPER SOCCER	IMAGINE	SP N C C64
0090	SUPERCYCLE	U.S. GOLD	AR N C MSX
0856	TAI PAN	OCEAN	AR N C AM4 C64 S48
0208	THAI BOXING	ANCO	AR S C MSX S48
0791	THE HOME MANAGER	TIMEWORKS	PI N D C64
0461	THE THREE MUSKETEERS	AMERICAN ACTION	AD N C C64
0286	WORLD WAR ONE	LOTHLORIEN	AR N C C64 S48

L.25.000

1010	ARKANOID	IMAGINE	AR N D C64
1002	DECEPTOR	U.S. GOLD	AR N D C64
1009	HEAD OVER HEELS	OCEAN	AR N D C64
0566	LAST NINJA	ENDURANCE GAMES	AR N D C64
0461	THE THREE MUSKETEERS	AMERICAN ACTION	AD N D C28

L.29.000

0839	SUB BATTLE SIMULATOR	U.S. GOLD	SI N D C64

L.39.000

0081	LEADERBOARD	U.S. GOLD	SP N D MSD
0634	PHANTASIE II	U.S. GOLD	AD N D C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR N D AST

L.40.000

0864	FONT PACK 1	BERKELEY	AG N D C64

L.45.000

0862	DESK PACK 1	BERKELEY	AG N D C64
0863	GEODEX	BERKELEY	AG N D C64
0208	THAI BOXING	ANCO	AR S D MSD

L.49.000

0517	GAUNTLET	U.S. GOLD	AR N D AMI
0722	PROGRAMMER'S REF. GUIDE	GLENTOP	MA N L AST
0839	SUB BATTLE SIMULATOR	U.S. GOLD	SI N D AST MSD

L.54.000

0826	L'AMIGA	IHT GRUPPO EDITO	MA S L AMI

L.60.000

0861	WRITER'S WORKSHOP	BERKELEY	AG N D C64

L.69.000

0872	BUREAUCRACY	INFOCOM	AD N D AST
0461	THE THREE MUSKETEERS	AMERICAN ACTION	AD N D AMI

L.70.000

0860	GEOS 1.3	BERKELEY	AG N D C64

L.89.000

0801	KING OF CHICAGO	MINDSCAPE	CW N D MAC

L.159.000

0741	VIZAWRITE DESKTOP	VIZA SOFTWARE	WP N D AMI

DA STABILIRE

0910	ADVANCED USER GUIDE	GLENTOP	MA N L AST
1040	AIRBALL	MICRODEAL	AR N D AST
1023	ALIEN & FIRE	JAGUAR	AA N D AMI
0880	BARBARIANS	PSYGNOSIS	AA N D AMI AST
0914	BUSINESS APPLICATIONS ON	GLENTOP	MA N L AST
1007	CAVO MODEM RS232	ASIA COMMERCIAL	AC N H ACC
0987	CONFLICT IN VIETNAM	MICROPROSE	ST N C C64
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW N D C64
0800	FLIGHT SIMULATOR II	SUB LOGIC	SI N D AMI MSD
1027	GALILEO		AS N D AMI
0989	GFL BASKETBALL	ACTIVISION	SP N C C64
0802	GFL FOOTBALL	ACTIVISION	SP N D C64
1024	GRANDSLAM TENNIS	INFINITY	SP N D AMI
0956	GUILD OF THIEVES	RAINBIRD	AD N D C64
1041	HADES NEBULA	NEXUS	AR N D AST
1008	INTERFACCIA RS232-C64	ASIA COMMERCIAL	AC N H ACC
0919	INTRODUCTION TO ST	GLENTOP	MA N L AST
0978	JET	SUB LOGIC	SI N D AMI
0801	KING OF CHICAGO	MINDSCAPE	CW N D AMI
1000	LAUREL & HARDY	U.S. GOLD	AA N C C64
1006	MODEMPHONE 303	ASIA COMMERCIAL	AC N H ACC
0986	PASSENGERS ON THE WIND MS	INFROGRAMES	AD N D AM4 C64 MSD MSX
0973	PROHIBITION	INFROGRAMES	AD N C AM4 C64
1025	QUEEN TEST		TA N D AMI
0988	ROAD RUNNER	U.S. GOLD	AR N C C64
1033	ROAD RUNNER	U.S. GOLD	AR N D C64
1034	SABOTEUR II	DURRELL	AR N D MSD
1026	SHAKESPEARE		PU N D AMI
0771	SOLO FLIGHT	MICROPROSE	SI N D AMI
1028	ST WARS	MILES GROUP	AR N D AST
0881	STAR TREK	BEYOND	AA N D AST
0921	SUPERGRAPHICS	GLENTOP	GR N D OPS
0813	TAG TEAM WRESTLING	U.S. GOLD	SP N D MSD
1029	TERRORPODS	PSYGNOSIS	AR N D AST
0514	THE PAWN	RAINBIRD	AD N D MAC
0913	USING GEM ON ST	GLENTOP	MA N L AST
0912	USING DATABASE ON ST	GLENTOP	MA N L AST
0911	USING GRAPHIC ON ST	GLENTOP	MA N L AST

GIOCHI DISPONIBILI A CATALOGO

L.5.000

0822	COLONY	BULLDOG	AR N C A80 AM4 MSX
0733	EQUALIZER	THE POWER HOUSE	AR N C C64
0834	GUN STAR	FIREBIRD	AR N C C64
1004	GWNN	MASTERTRONIC	AR N C C16
0818	INVASION	BULLDOG	AR N C A80 MSX S48
0367	MASTERCHESS	MASTERTRONIC	TA N C A80 C16 C64 S48
0984	MILK RACE	MASTERTRONIC	SP N C C64 S48
0816	PNEUMATIC HAMMER	FIREBIRD	AR N C C64
0824	RASTERSCAN	MASTERTRONIC	AR N C S48
0820	TUBA RUBA	FIREBIRD	AR N C S48
0835	U.F.O.	FIREBIRD	AR N C C64
0678	ZAGAN WARRIOR	BUG-BYTE	AR N C C16
0932	ZONE RANGER	BULLDOG	AR N C C64
0289	ZOOT	BUG-BYTE	AR S C MSX

L.7.500

0819	AMAROUTE	M.A.D.	AR N C C64 S48
0148	CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	AR S C AM4 C64 S48
0238	D-BUG	ARIOLASOFT	AR S C C64
0552	ELEVATOR ACTION	QUICKSILVA	AR S C C64 S48
0348	FLASH GORDON	M.A.D.	AR N C S48
0205	GLIDER RIDER	QUICKSILVA	AR S C AM4 S48
0888	GOLF	YES! SOFTWARE	SP N C C16
0809	GRAPHIC ADV. CREAT. HINTS	INCENTIVE	MA N L ACC
0886	LAWN TENNIS	TYNESOFT	SP N C C16
0887	OLYMPIAD	TYNESOFT	SP N C C16
0231	ONE ON ONE	ARIOLASOFT	AR S C A80 S48
0815	PACOS PETE	AMERICANA	AR N C C64
0236	PANZADROME	ARIOLASOFT	AR S C AM4 S48
0068	QUAKE MINUS 1	BEYOND	AR S C C64
0232	REALM OF IMPOSSIBILITY	ARIOLASOFT	AR S C S48
0226	SKYFOX	ARIOLASOFT	AR S C AM4 S48
0447	STAR SOLDIER	QUICKSILVA	AR S C C64
0227	STARSHIP ANDROMEDA	ARIOLASOFT	AR S C C64
0049	TANTALUS	QUICKSILVA	AR N C S48
0229	TOAD RUNNER	ARIOLASOFT	AR S C AM4 S48
0233	WILD WEST	ARIOLASOFT	AR S C C64
0224	WIZARD	ARIOLASOFT	AR S C C64
0122	YABBA DABBA DOO	QUICKSILVA	AR N C C64 S48

L.9.900

0208	THAI BOXING	ANCO	AR S C C64

L.10.000

0812	GAUNTLET (DEEPER DUNGEONS	U.S. GOLD	UT N C A80 AM4 C64 MSX S48
0056	SOCCER	SPARKLERS	AR N C A80

L.14.900

0242	ARCHON	ARIOLASOFT	ST S C A80 C64
0553	ELEVATOR ACTION	QUICKSILVA	AR S D C64
0843	KET TRILOGY	INCENTIVE	AD N C C64
0243	M.U.L.E.	ARIOLASOFT	AR S C A80 C64
0241	MUSIC CONSTRUCTION SET	ARIOLASOFT	AR S C C64
0847	THANATOS	DURRELL	AA N C C64
0228	TOUCH DOWN FOOTBALL	ARIOLASOFT	AR S C C64

L.15.000

0833	GAUNTLET (DEEPER DUNGEONS	U.S. GOLD	UT N D A80 C64

L.18.000

0979	4 STATESIDE SMASH HITS	U.S. GOLD	RA N C C64
0883	5 COMPUTER HITS	BEAU-JOLLY	RA N C C16 C64
0884	5 STAR GAMES II	BEAU-JOLLY	RA N C C16 C64
0849	500 CC GRAND PRIX	MICROIDS	SI N C C64
0830	ACCOLADE (3 PRG.)	U.S. GOLD	RA N C C64
0920	ADVANCED PROGRAMMING ON 1	GLENTOP	MA N L C28
0971	ALICE IN VIDEOLAND	AUDIOGENIC	AA N C C64
0569	ALIENS	ELECTRIC DREAMS	AA N C AM4
0831	ALIENS (USA)	ACTIVISION	AR N C C64
0871	ARMY MOVES	OCEAN	AR N C AM4 C64 S48
0783	ART LIBRARY 1	MELODY HALL	GR S D C64
0784	ART LIBRARY 2	MELODY HALL	GR S D C64
0952	BARBARIAN	PALACE SOFTWARE	AA N C AM4 C64 S48
0949	BIG FOUR (4 PRG.)	DURRELL	RA N C C64
1005	BUBBLER	ULTIMATE	AA N C MSX
0782	CALENDARS & STATIONERY	MELODY HALL	GR S D C64
0997	CHALLENGE OF THE GOBOTS	ARIOLASOFT	AR N C C64
0959	CLUEDO-MONOPOLY-SCRABBLE	VIRGIN GAMES	RA N C C64
0992	COSMIC SHOCK	MARTECH	AA N C MSX
0854	CYBORG	C.R.L.	AR N C C64
0962	DEACTIVATOR	ARIOLASOFT	AA N D C64
0892	DEATH OR GLORY	C.R.L.	AR N C C64
0996	DEATHSCAPE	STARLIGHT	AR N C C64
1038	DEMOLITION	ANCO	AR N D AMI
1030	DOC THE DESTROYER	MELBOURNE HOUSE	AA N C C64
0873	DOGFIGHT 2187	STARLIGHT	SI N C C64
0980	DR. LIVINGSTONE	ALLIGATA	AA N C MSX
0779	ENDURO RACERS	ACTIVISION	SI N C C64 S48
0825	FIRESTORM	NEXUS	AA N C S48
1015	FRANKENSTEIN	C.R.L.	AD N C C64
0780	GREETING CARDS	MELODY HALL	GR S D C64
0877	GREYFELL (LEGEND OF NORMA	STARLIGHT	AA N C C64
0114	HACKER II	ACTIVISION	ST N C AM4
0817	HEAD OVER HEELS	OCEAN	AR N C AM4 C64 MSX S48
1036	IQ	C.R.L.	AR N C C64
0558	INHERITANCE	INFROGRAMES	AD N C AM4 C64 S48
0727	INTO THE EAGLES NEST	PANDORA	AR N C C64
1019	INVISICLUE: ZORK I	INFOCOM	AC N L ACC
1020	INVISICLUE: ZORK II	INFOCOM	AC N L ACC
0968	KAISER	ARIOLASOFT	ST N D C64
0844	KET TRILOGY	INCENTIVE	AD N D C64
0840	KILLED UNTIL DEAD	U.S. GOLD	AD N C C64 S48
0935	KINETIK	FIREBIRD	AR N C C64

0559 L'AFFAIRE VERA CRUZ INFROGRAMES AD N C C64 S48
0963 LAPHIS PHILOSOPHORUM ARIOLASOFT AD N D C64
0663 LEADERBOARD EXECUTIVE U.S. GOLD SI N C C64
0263 MAG MAX IMAGINE AR N C AM4 C64 S48
0967 MAIL ORDER MONSTERS ARIOLASOFT AR N D C64
0579 MANDRAGORE INFROGRAMES AA N C AM4 MSX
0338 MARBLE MADNESS ARIOLASOFT AR N C C64
0870 MARIO BROS. OCEAN AR N C AM4 C64 S48
0889 MARTIANOIDS ULTIMATE AR N C MSX
0893 MAX HEADROOM QUICKSILVA AA N C C64
0857 METRO CROSS U.S. GOLD AR N C AM4 C64
0965 MINDSHADOW ACTIVISION AD N D C64
0964 MURDER ON THE ZINDERNEUF ARIOLASOFT AD N D C64
0137 MY CHESS II BEYOND TA N C C64
0882 NEMESIS THE WARLOCK MARTECH AA N C C64 S48
0891 NOSPHERATU THE VAMPIRE PIRANHA AD N C C64
0806 NOW GAMES 1 (6 PRG.) VIRGIN GAMES RA N C C64
0807 NOW GAMES 2 (5 PRG.) VIRGIN GAMES RA N C C64
0808 NOW GAMES 3 (5 PRG.) VIRGIN GAMES RA N C C64
0852 NOW GAMES 4 (5 PRG.) VIRGIN GAMES RA N C AM4 C64 S48
1035 OINK C.R.L. AR N C C64
0092 PAPER BOY ELITE AR S C C16
0966 RACING DESTRUCTION SET ARIOLASOFT SP N C C64
0874 RISK THE EDGE AR N C C64
0995 ROGUE TROOPER PIRANHA AR N C C64
0814 ROMULUS QUICKSILVA AR N C C64
0858 SAMURAI TRILOGY GREMLIN SP N C C64
0841 SARACEN U.S. GOLD AR N C C64 S48
0154 SHADOWFIRE BEYOND AA S C AM4
1016 SHADOWS OF MORDOR MELBOURNE HOUSE AD N C C64
0859 SHOCKWAY RIDER FASTER THAN LIGH AR N C C64
0781 SIGNS & BANNERS MELODY HALL GR S D C64
0754 SIX PACK (6 PRG.) ELITE RA N C AM4 C64 S48
0413 SPACE SHUTTLE ACTIVISION SI N C AM4
0969 SPARKLERS SPECIAL (4 PRG. SPARKLERS RA N C C64
0868 SPINDIZZY ELECTRIC DREAMS AR N C A80
0588 SPY VS SPY II DATABYTE AR N C AM4 S48
0939 STAR RIDERS 2 ELECTRIC DREAMS AR N C C64
0902 STARS ON 128 (128K) OCEAN RA N C S48
0954 STIFFLIP & CO. PALACE SOFTWARE AD N C C64
0869 SUMMER GAMES U.S. GOLD SP N C C64
0724 SYDNEY AFFAIR INFROGRAMES AD N C C64 S48
0813 TAG TEAM WRESTLING U.S. GOLD SP N C C64
0278 TEMPLE OF TERROR U.S. GOLD AR N C C64 S48
0208 THAI BOXING ANCO AR S D C28
0848 THANATOS DURRELL AA N D C64
0846 THE DETECTIVE QUICKSILVA AR N C C64
0787 THE DISK DRIVE MANAGER TIMEWORKS UT N D C64
0804 THE KITCHEN MANAGER TIMEWORKS UT N D C64
0875 THEY STOLE A MILLION ARIOLASOFT AA N C C64
0983 THING BOUNCES BACK GREMLIN AR N C C64
0950 TIGER MISSION STATUS SOFTWARE SI N C C64
0827 TWIN TORNADO DR SOFTWARE SI N C C64
0271 UCHI-MATA MARTECH AR N C MSX
0982 WIZ BALL OCEAN AR N C C64
0836 WONDER BOY ACTIVISION AR N C C64 S48
0972 WORLD CUP PRISM LEISURE SP N C AM4
0280 WORLD GAMES U.S. GOLD AR N C AM4 S48

L.25.000

0850 500 CC GRAND PRIX MICROIDS SI N D C64
0832 ALIENS (USA) ACTIVISION AR N D C64
0953 BARBARIAN PALACE SOFTWARE AA N D C64
0894 CAMELOT WARRIOR ARIOLASOFT AA N D C64
0895 CHAMP.BASKETBALL (2 ON 2) ACTIVISION SP N D C64
0254 DAM BUSTERS U.S. GOLD AR N D C64
0941 ENDURO RACERS ACTIVISION SI N D C64
0878 GREYFELL (LEGEND OF NORMA STARLIGHT AA N D C64
0582 INHERITANCE INFROGRAMES AD N D C64
0958 KILLED UNTIL DEAD U.S. GOLD AD N D C64
0584 L'AFFAIRE VERA CRUZ INFROGRAMES AD N D C64
0993 LEADERBOARD EXECUTIVE U.S. GOLD SP N D C64
0292 LEADERBOARD TOURNAMENT U.S. GOLD SP N D AST
1021 MAG MAX IMAGINE AR N D C64
0579 MANDRAGORE INFROGRAMES AD N C C64 S48
0810 MARBLE MADNESS ARIOLASOFT AR N D C64
0942 MURDER ON THE ATLANTIC INFROGRAMES AD N C AM4 C64
0918 PRACTICAL BASIC ON ST GLENTOP MA N L AST
0916 PRACTICAL LOGO ON ST GLENTOP MA N L AST
1017 SHADOWS OF MORDOR MELBOURNE HOUSE AD N D C64
0866 SIX PACK (6 PRG.) ELITE RA N D C64
0508 STARGLIDER RAINBIRD AR N C AM4 C64 S48
0955 STIFFLIP & CO. PALACE SOFTWARE AD N D C64
0514 THE PAWN RAINBIRD AD N C S48

0829 THE GREAT ESCAPE OCEAN AR N D C64
0876 THEY STOLE A MILLION ARIOLASOFT AA N D C64
0755 TOP GUN OCEAN AR N D C64
0828 TWIN TORNADO DR SOFTWARE SI N D C64
0917 USING BASIC ON ST GLENTOP MA N L AST
0915 USING LOGO ON ST GLENTOP MA N L AST
1022 WONDER BOY ACTIVISION AR N D C64

L.29.000

0821 CHOLO FIREBIRD AR N C C64
0904 F-15 STRIKE EAGLE MICROPROSE SI N D C64
0851 MS DOS STARTER PACK AACKOSOFT UT N D MSD
0879 MOUSE TRAP TYNESOFT AR N D AST
0933 WAR GAMES U.S. GOLD RA N C C64

L.35.000

0945 TURBO GT ERE INFORMATIQUE SP N D AST

L.39.000

0242 ARCHON ARIOLASOFT ST S D MSD
0975 HOLLYWOOD STRIP POKER ROBTEK TA N D AMI
0900 IMAGE SYSTEM C.R.L. GR N C AM4 C64
0943 MURDER ON THE ATLANTIC INFROGRAMES AD N D C64
0973 PROHIBITION INFROGRAMES AD N D AST
0400 TEE UP GOLF ANCO AR N D AST
0829 THE GREAT ESCAPE OCEAN AR N D MSD
0755 TOP GUN OCEAN AR N D MSD
0934 WAR GAMES U.S. GOLD RA N D C64

L.45.000

0956 GUILD OF THIEVES RAINBIRD AD N D AMI AST
0509 STARGLIDER RAINBIRD AR N D AMI AST

L.49.000

1011 ALTAIR ERE INFORMATIQUE AR N D AST
0242 ARCHON ARIOLASOFT ST S D AMI
0223 ARCHON II ARIOLASOFT TA S D AMI
0333 DESTROYER U.S. GOLD SI N D MSD
0855 GOLDRUNNER MICRODEAL AR N D AST
0970 INSTANT MUSIC ARIOLASOFT MU N D AMI
0081 LEADERBOARD U.S. GOLD SP N D AST
0857 METRO CROSS U.S. GOLD AR N D AST
0998 SUPER TENNIS FRANCE IMAGE LOG SP N D AST

L.59.000

0991 FIGHTER COMMAND U.S. GOLD ST N D C64
0948 FOOTBALL FORTUNE CDS SP N D MSD
0947 M.G.T. LORICIEL AA N D AST
0907 MEAN 18 U.S. GOLD SP N D AMI AST
0739 MOONMIST INFOCOM AD N D AMI
0693 NEMESIS KONAMI AR N R MSX
0986 PASSENGERS ON THE WIND INFROGRAMES AD N D AST
0990 RINGS OF ZILFIN U.S. GOLD AD N D C64
0635 ROADWAR 2000 U.S. GOLD ST N D AST MSD
0908 ULTIMA 3 ORIGIN ST N D AMI AST MSD
0974 UNINVITED MINDSCAPE AD N D AMI

L.69.000

0872 BUREAUCRACY INFOCOM AD N D AMI C28
0738 CHAMPIONSHIP GOLF ACTIVISION SP N D AMI
0743 DEJA VU MINDSCAPE AD N D AMI
0689 KAMPSGRUPPE U.S. GOLD ST N D MSD
0578 LEATHER GODDESS OF PHOBOS INFOCOM AD N D MSD
0705 PORTAL ACTIVISION ST N D AMI
0698 S.D.I. MINDSCAPE CW N D AMI
0362 SILENT SERVICE MICROPROSE SI N C AMI AST
0742 SINBAD MINDSCAPE CW N D AMI

L.99.000

0994 SPACE M.A.X. FINAL FRONTIER S ST N D MSD
0976 THE FAERY TALE MICROILLUSIONS AD N D AMI

L.129.000

0946 FILM DIRECTOR MIRRORSOFT GR N D AST

L.139.000

0999 PRO SOUND DESIGNER EIDERSOFT MU N H AST

L.199.000

0909 GFA DRAFT GLENTOP GR N D AST
0805 TRIMBASE TALENT DB N D AST

L.399.000

0938 ABILITY PLUS MIGENT PI N D MSD

	Cod.	Descrizione		Cod.	Descrizione
1	a80	Atari 800/130	7	c28	Commodore 128
2	acc	Accessori	8	c64	Comodore 64
3	am4	Amstrad CPC 464	9	msd	MS-DOS
4	ami	Commodore Amiga	10	msx	MSX
5	ast	Atari ST	11	ops	Prodest C128 S
6	c16	Commodore 16/Plus 4	12	s48	Spectrum 48k

I prezzi indicati sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa. Tutti i prodotti s'intendono su cassetta ad eccezione di quelli con il prezzo contrassegnato dalle seguenti sigle:

- d Disco
- h Hardware
- l Libro
- m Microdrive
- r Cartuccia
- z Cartuccia + disco

Elenchiamo di seguito la legenda tipo programma (colonna TP):

AA	Arcade/avventura (senza testo)	LI	Linguaggio
AC	Accessorio	MA	Manuale
AD	Avventura (con testo)	MU	Musica
AG	Accessorio GEOS	PI	Programma integrato
AR	Arcade	RA	Raccolta di programmi
BU	Affari & finanza	SI	Simulazione
CW	Cinemaware	SP	Sportivo
DB	Database	ST	Strategico
EX	Sistema esperto	TA	Da tavolo
FE	Foglio elettronico	UT	Utility
GE	Gestionale	WP	Gestione di testi
GR	Grafica		

Nota: la colonna IT indica se il programma è comprensivo della traduzione del manuale in italiano oltre a quelllo originale.

Gli ordini non firmati non verranno evasi.
Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a:

Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Cognome .... Nome ....

Via .... Città ....

Cap. .... Prov. .... Tel. ....

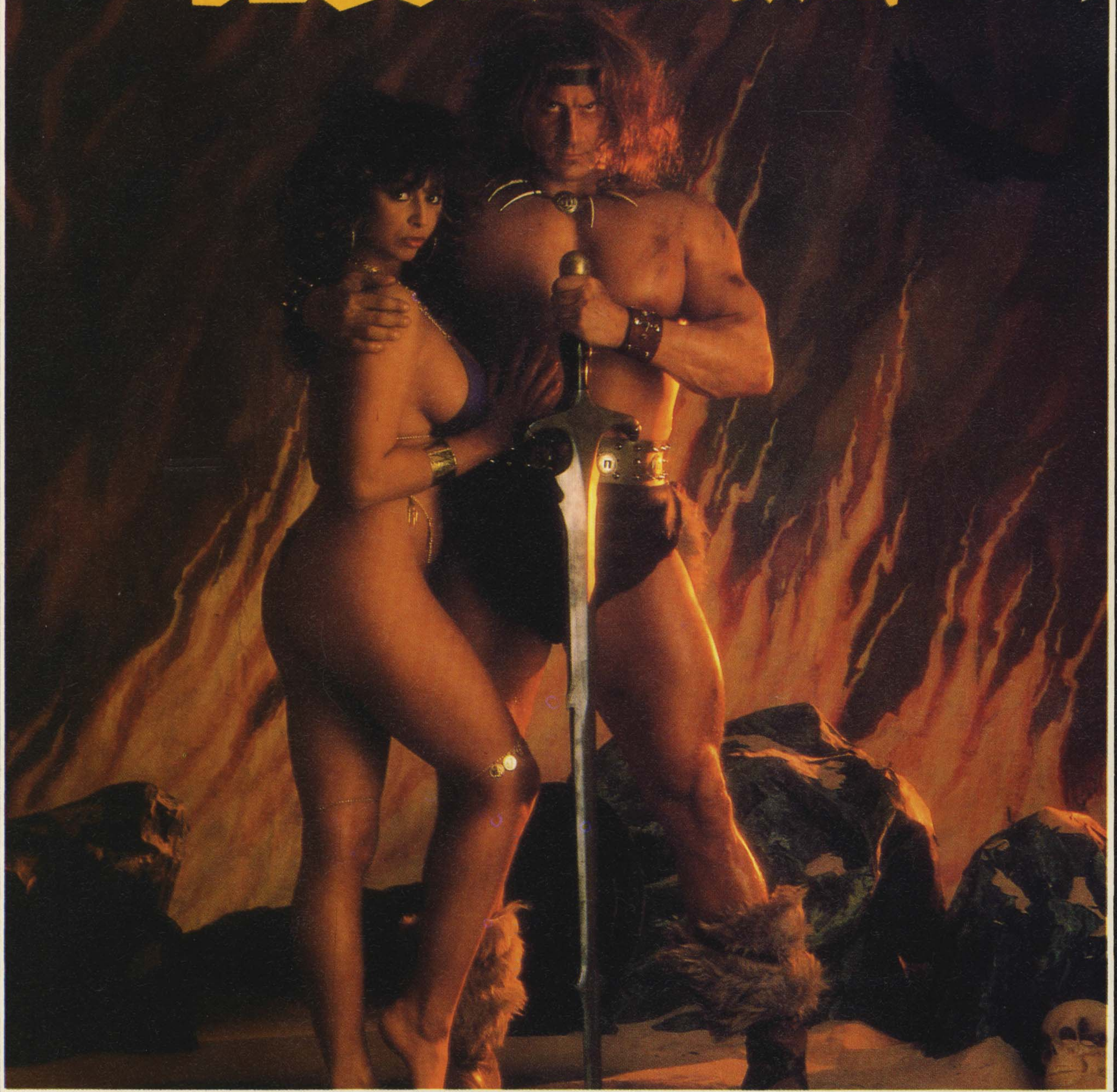
Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

Desidero ricevere i seguenti articoli: I prezzi sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000		SPESE POSTALI	4.000
Pagamento in contrassegno		TOTALE L.	

BARBARIAN

The Ultimate Warrior

AVAILABLE FOR:
COMMODORE 64
48k SPECTRUM
AMSTRAD CPC

COMMODORE VERSION

Disponibile presso i migliori rivenditori
o direttamente da: Jackson Soft Mail Service
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

AMSTRAD VERSION

Cassetta Lit. 18.000 - Dischetto Lit. 25.000
Contiene manifesto a colori in ogni confezione.
È un'altra esclusiva da Lago s.n.c. tutti i diritti riservati.